DE NOTRE CORRESPONDANT A TOKYO

LES ACCROS DU PACHINKO

Femmes au foyer, collégiens, salariés... Ils sont 30 millions à se shooter à cette version japonaise du jackpot

A ma gauche une musique de foire, à ma droite l'infernal tintamarre de milliers de petites billes d'acier entrechoquées. Le vacarme est épouvantable, mais Yukinori ne l'entend plus. Bouffée de cigarette, gorgée de café froid, bouffée de cigarette... Perdu dans sa fascination, Yukinori surveille les billes qui giclent en mitraille derrière la vitre et ruissellent sur les chicanes de petits clous. Joueur invétéré de pachinko, Yukinori s'est laissé prendre dans cette « industrie », qui pèse 10.000 milliards de yens (470 milliards de francs) de chiffre d'affaires. Soit la moitié du marché automobile nippon – en fait, probablement le double, car le pachinko est le royaume de la fraude fiscale.

Marginal mais discipliné, Yukinori s'impose des horaires de travail stricts. Arrivé à 10 heures devant un pachinko, il y reste sans interruption jusqu'à 17 heures. Tous les jours, sauf un dimanche par mois. Il pourrait faire des « heures supplémentaires ». Mais « *gagner de 150.000 à 300.000 yens* [7.000 à 15.000 francs] *par mois me suffit* », dit-il, le front ruisselant de sueur.

Souriant, cheveux poivre et sel, vêtu de flanelle anglaise, Kenichi Nakajima est à l'autre bout du pachinko. Tout en haut. Il roule en Rolls Royce. Emigré coréen, donc parti de rien, Nakajima est le premier fabricant de pachinko du Japon. Il pèse 3,4 milliards de dollars et trône au 27e rang du classement de « Fortune » des grosses fortunes mondiales. Ses appareils ressemblent à ceux des autres. Une plaque de verre, une planche piquée de clous, un clapet pour envoyer la volée de billes d'acier. Mais leurs ventres sont plus sophistiqués. En plus, les machines de Nakajima intègrent un système de loterie. C'est donc dans les machines qu'il vend aux 13.000 salles de pachinko de l'archipel que les 30 millions d'aficionados japonais glissent en priorité leurs pièces de 100 yens (un peu moins de 5 francs).

Sa journée finie, Yukinori troque les milliers de petites billes qu'il a gagnées contre des paquets de lames de rasoir, de fume-cigarette jetables ou de bijoux fantaisie. Une salle de pachinko a toujours un comptoir pour ce troc. Quelques flacons de shampooing, des paquets de chips et du bric-à-brac électronique. Ses trophées sous le bras, Yukinori sort dans la rue et marche quelques dizaines de mètres jusqu'à une sorte d'alcôve. Un mur en recoin avec un tout tout petit guichet. Yukinori y glisse sa bimbeloterie et reçoit une poignée de billets. Et disparaît dans la nuit qui tombe.

Pourtant la loi interdit l'enjeu d'argent au pachinko. Mais si le mode d'emploi de ce jeu est déconcertant de simplicité, son univers est byzantin. S'y côtoient des Coréens – c'est l'une des rares activités qui leur soient ouvertes –, des gangsters (ou *yakuza*) qui prennent leur dîme sur ce jeu très répandu dans les quartiers de